vtech®

V.SMILE MOTION®

APRENDIZAJE INTELIGENTE EN ACCIÓN

Manual de Instrucciones

Elementos Disney©

Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para su consola educativa V.Smile. Con V.Smile su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!

Para más información sobre nuestros productos consulte nuestra página web: ***www.vtech.es***

INTRODUCCIÓN

¡La pelota que bota, bota y rebota de Pluto se ha escapado, y Mickey y Pluto van a buscarla! Para encontrarla, usarán diferentes Mickeyherramientas: una caña de pescar, una moto veloz, un martillo y la misteriosa Mickeyherramienta.
¡Únete a Mickey y sus amigos en esta súper aventura!

PARA EMPEZAR

Elige un modo de juego

Mueve el joystick para seleccionar el modo al que quieras jugar. Pulsa **OK** para confirmar.

1. Zona de Aventura

Ayuda a Mickey a encontrar la pelota que bota, bota y rebota de Pluto a través de siete emocionantes actividades.

Selecciona **Aventura** para empezar el juego desde el principio o pon a prueba tus habilidades en cada una de las actividades en **Juego Libre**.

Aventura	Completa toda la historia en orden para ayudar a Mickey y Pluto a encontrar la pelota.
Juego Libre	Elige la actividad a la que quieras jugar sin seguir el orden de la historia.

· Aventura

Empieza la aventura desde el principio eligiendo **Juego nuevo** o continúa una aventura que ya has empezado eligiendo **Continuar el juego**.

Juego nuevo	Empieza la aventura desde el principio.
Continuar el juego	Continúa una aventura que ya has empezado.

· Juego Libre

En el menú **Juego Libre** puedes elegir las actividades a las que quieras jugar. Mueve el joystick para elegir una y pulsa **OK** para confirmar.

Nota: más información sobre las actividades de Zona de Aventura en el apartado “Actividades- Zona de Aventura”.

2. Zona de Aventura

En el menú **Zona de Aprendizaje** puedes elegir entre dos actividades diferentes que te ayudarán a reforzar tu aprendizaje. Mueve el joystick para seleccionar la actividad que quieras y pulsa **OK** para confirmar.

Nota: más información sobre las actividades de Zona de Aprendizaje en el apartado “Actividades- Zona de Aprendizaje”.

3. ¡Cantemos juntos!

Aquí podrás cantar con Mickey. Mueve el joystick para elegir la canción que más te guste, luego marca el icono **OK** y pulsa el botón **OK** del joystick para confirmar.

4. Opciones

En el menú **Opciones** podrás elegir entre jugar con o sin música de fondo. Mueve el joystick para seleccionar la opción que quieras y pulsa **OK** para confirmar.

Elige tus opciones de juego

1. Tanto **Zona de Aventura** como **Zona de Aprendizaje** tienen dos niveles de dificultad. Mueve el joystick a Fácil o a Difícil y pulsa **OK** para confirmar.
2. También puedes elegir entre un jugador o dos jugadores. Mueve el joystick a o y pulsa **OK** para confirmar.

   Nota: el modo dos jugadores no está disponible en las consolas **V.SMILE Pocket®** o **V.SMILE® Cyber Pocket™**.
3. Mueve el joystick arriba y abajo para moverte entre las opciones de jugador y nivel.
4. Cuando hayas elegido tus opciones, selecciona una actividad, pulsa **OK** y empieza a jugar.
5. En la **Zona de Aventura** y **Zona de Aprendizaje** puedes elegir dos formas de usar tu mando inalámbrico: función V.Motion o función Joystick. Mueve el joystick a derecha o izquierda para elegir el modo y pulsa **OK** para empezar a jugar.

   Nota: estas dos opciones de joystick están solo disponibles en el modelo V.Motion. En otros modelos de **V.Smile** es solo posible elegir y utilizar la función Joystick para jugar.

Nota: más información sobre la función V.Motion y función Joystick en los apartados “Actividades - Zona de Aventura” y “Actividades - Zona de Aprendizaje”.

EMPEZAR EL JUEGO

- Para jugar en la **Zona de Aventura** ve a la descripción sobre las actividades de la Zona de Aventura.
- Para jugar en la **Zona de Aprendizaje** ve a la descripción sobre las actividades de la Zona de Aprendizaje.
- Para jugar en **¡Cantemos juntos!** ve a la descripción sobre ¡Cantemos juntos!

FUNCIONES

BOTÓN AYUDA

Pulsa este botón si quieres oír una instrucción o alguna instrucción adicional sobre un juego en concreto.

BOTÓN SALIR

Cuando pulsas este botón el juego se parará y te preguntará si quieres salir. Mueve el joystick a la izquierda para seleccionar SÍ y salir del juego, o la derecha para seleccionar NO, y continuar jugando. En ambos casos, pulsa **OK** para confirmar.

BOTÓN ZONA DE APRENDIZAJE

Si pulsas este botón irás directamente al menú **Zona de Aprendizaje**. Cuando lo pulses, el juego se parará y te preguntará si quieres salir. Mueve el joystick a la izquierda para seleccionar SÍ y salir del juego e ir a la **Zona de Aprendizaje**, o a la derecha para seleccionar NO, y continuar jugando.

CONEXIÓN V.LINK®

Cuando conectas el **V.Link®** (de venta por separado) a la consola*, aparecerá una nueva sección - Conexión **V.Link** - en el menú principal. Si lo seleccionas podrás guardar en él la puntuación de tus juegos. Después, conéctalo al ordenador y así podrás activar juegos nuevos desde la página web de **V.Smile®**. Por favor no desconectes el **V.Link®** durante la descarga.

***Nota:** la conexión **V.Link®** es solo compatible con estos modelos:

V.Smile Motion® V.Smile® Cyber Pocket™ V.Smile® Pc

Juegos extra de la página web de V.Smile®

Cuando consigues una puntuación determinada en la Zona de Aventura, serás recompensado con una moneda de oro especial. Puedes guardar tu puntuación en el **V.Link®** y luego conectarlo al ordenador. Después usa esas monedas para activar juegos nuevos en la página web de **V.Smile®**. Recuerda pedir ayuda y permiso a un adulto antes de usar un ordenador.

Cómo conseguir monedas de oro

1ª moneda	Consiguiendo un total de 10 puntos en Aventura
2ª moneda	Consiguiendo un total de 20 puntos en Aventura
3ª moneda	Consiguiendo un total de 100 puntos en Aventura
4ª moneda	Consiguiendo un total de 450 puntos en Aventura

ACTIVIDADES

Contenido educativo

Zona de Aventura	Contenido educativo
Pesca los globos	Formas y lógica
Sigue las banderas	Orden numérico, par e impar y mayor y menor
Saltando hacia el Lago Circular	Altura y distancia
Bota la pelota	Contar, reflejos y coordinación ojo - mano
Montemos el avión	Formas y contar
Paga a Pete	Contar y sumar
Atrapa la pelota	Ritmo
Zona de Aprendizaje	**Contenido educativo**
Encuentra la letra	Letras (según las que aparezcan en los nombres de los personajes)
Encuentra los globos	Números y sumar

Zona de Aventura

Barra de estado

La barra de estado aparecerá en todos los juegos mostrando las características de los mismos.

Vida	Número de vidas que aún tienes. Recoge corazones para mejorar este nivel.
Puntuación	Muestra los puntos acumulados en cada juego.

Operaciones básicas

Moverte a la izquierda	(←)	Moverte a la derecha	(→)
Moverte hacia abajo	(↓)	Moverte hacia arriba	(↑)
Saltar	Función Joystick: Pulsa **OK** Función V.Motion: Inclina el mando		
Elegir una opción	Función Joystick: Botones de colores / Pulsa **OK** Función V.Motion: Botones de colores / Pulsa **OK**		

Bota la pelota

¡Únete a Mickey y Pluto a jugar con la pelota en el jardín!

Contenido educativo: contar, reflejos y coordinación ojo - mano

★ **Fácil:** contar del 1 al 20

★★ **Difícil:** contar del 1 al 40

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover al personaje	Inclina el mando a la izquierda o derecha	Mueve el joystick hacia la izquierda o derecha (←) / (→)

Montemos el avión

Mickey y Pluto quieren ir a buscar la pelota en el avión, pero primero tendrán que fijar las piezas que faltan.

Ayuda a Mickey a montar el avión con las piezas correctas.

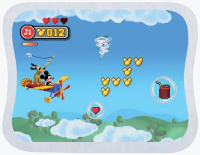
Contenido educativo: formas y contar

- **Fácil:** piezas de forma regular
- **Difícil:** piezas de forma irregular mezcladas con tres partes que no encajan

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Seleccionar una pieza	Pulsa los botones de colores	Pulsa los botones de colores
Fijar las piezas	Inclina el mando arriba y abajo	Pulsa **OK**

Pesca los globos



Los globos de Goofy han salido volando y Mickey y Pluto le ayudarán a atrapar los globos correctos según su forma y color. Cuando los tornados ocupen toda la pantalla, déjate llevar para entrar en un minijuego.

Contenido educativo: formas y lógica

- **Fácil:** 4 formas en cada pregunta
- **Difícil:** 6 formas en cada pregunta

Función:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover el avión	Inclina el mando a la izquierda, derecha, arriba o abajo	Mueve el joystick hacia la izquierda, derecha, abajo o arriba (←) / (→) / (↓) / (↑)
Controlar la caña de pescar	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**

En el minijuego tendrás que recoger todos los Mickey iconos que puedas.

Contenido educativo: coordinación ojo - mano

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover el avión	Inclina el mando a la izquierda y derecha	Mueve el joystick a la izquierda y derecha (←) / (→)

Sigue las banderas

Mickey, Pluto y Donald necesitan seguir las banderas correctas para encontrar la pelota.

Contenido educativo: orden numérico, par e impar y mayor y menor

★ **Fácil:** Orden numérico (1- 10), identificación de números, 2 banderas

★★ **Difícil:** Orden numérico (1- 20), par e impar, mayor y menor, 3 banderas

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover la moto	Inclina el mando a la izquierda, derecha, arriba o abajo	Mueve el joystick a la izquierda, derecha, arriba o abajo (←) / (→) / (↑) / (↓)

Paga a Pete

Mickey y Pluto tienen que pagar a Pete para entrar en el Lago Circular. Ayuda a Mickey a reunir el dinero suficiente para pagar a Pete.

Después de esta actividad entrarás en un minijuego en el cual tendrás que colocar las monedas en el número correcto.

Contenido educativo: contar y sumar

- ★ **Fácil:** 2 valores: 1 y 5, contar y sumar hasta 10
- ★★ **Difícil:** 3 valores: 1, 5 y 10, contar y sumar del 11 al 20

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir las monedas	Pulsa los botones de colores	Pulsa los botones de colores
Mover la mesa	Inclina el mando a la izquierda, derecha, arriba o abajo	Mueve el joystick a la izquierda, derecha, arriba o abajo (←) / (→) / (↑) / (↓)

Saltando hacia el Lago Circular

¡Parece que la pelota va directa al Lago Circular! Mickey y Pluto usarán sus súper muelles para atraparla.

1- Medir altura y distancia

2- Calcular altura y distancia

Contenido educativo: altura y distancia

- **Fácil:** pocos obstáculos y preguntas fáciles
- **Difícil:** muchos obstáculos y preguntas más complicadas

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover al personaje	Inclina el mando a la izquierda o derecha	Mueve el joystick a la izquierda o derecha (←) / (→)
Mover la flecha	Mueve el joystick a la derecha, arriba o abajo (→) / (↑) / (↓)	Mueve el joystick a la derecha, arriba o abajo (→) / (↑) / (↓)
Confirmar	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**

Atrapa la pelota

La pelota no para de botar de un lado a otro. Ayuda a Mickey y Pluto a atrapar la pelota cuando esta coincida con la luz.

Contenido educativo: ritmo

- **Fácil:** Velocidad normal
- **Difícil:** Velocidad rápida

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Saltar	Inclina el mando hacia abajo	Pulsa **OK**

Zona de Aprendizaje

En la Zona de Aprendizaje encontrarás dos actividades diferentes: Encuentra la letra y Encuentra los globos.

Usa el joystick para elegir cualquier actividad y pulsa **OK** para empezar a jugar.

Operaciones básicas

Moverte a la izquierda	(←)
Moverte a la derecha	(→)
Moverte hacia abajo	(↓)
Moverte hacia arriba	(↑)
Elegir una opción	Función Joystick: pulsa **OK** Función V.Motion: pulsa **OK**

Encuentra la letra

Elige al personaje cuyo nombre contenga la letra que está en la lupa.

Contenido educativo: letras

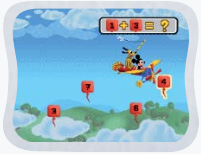
- ★ **Fácil:** los nombres de los personajes estarán siempre en pantalla
- ★★ **Difícil:** los nombres de los personajes aparecerán solo durante unos segundos

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir al personaje	Inclina el mando a la izquierda o derecha	Mover el joystick a la izquierda o derecha (◄) / (►)
Confirmar	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**

Encuentra los globos

Elige el globo que contenga la respuesta correcta.



Contenido educativo: números y sumas

- **Fácil:** números del 1 al 10
- **Difícil:** operaciones simples

Funciones:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover el avión	Inclina el mando a la izquierda, derecha, arriba o abajo	Mueve el joystick hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo (←) / (→) / (↑) / (↓)
Confirmar	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**

¡Cantemos juntos!

Esta actividad contiene dos canciones.
Mueve el joystick para seleccionar tus opciones. Para cantar con o sin la voz de Mickey, mueve el joystick a la derecha o izquierda. Cuando quieras confirmar tus opciones, mueve el joystick hacia abajo OK y pulsa **OK**.

¡Canta con Mickey! Sigue las palabras que cambian de color.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria, crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque V.Smile no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de la televisión jugando con un joystick durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, ésta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF/REINICIAR, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 91 312 07 70 (sólo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Internet: www.vtech.es

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpiar con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice productos disolventes ni abrasivos.
2. Mantener lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quitar las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No dejar caer la unidad sobre superficies duras, ni exponerla a la humedad o al agua.

TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:
Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradecemos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía es solo válida en España.
Si ha adquirido este producto en otro país, consulte a su distribuidor local.

© 2009 VTech
Impreso en China
91-002306-054